

**JUGANDO APRENDO INGLÉS**

**MANUEL ESTEBAN RIASCOS MACÍAS**

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LENGUAS MODERNAS  
SANTA MARTA, D.T.C.H.**

**2002**



# **JUGANDO APRENDO INGLÉS**

**MANUEL ESTEBAN RIASCOS MACÍAS**

**Proyecto Pedagógico para optar el título de  
Licenciado en Lenguas Modernas con énfasis en Español e Inglés**

**ROCÍO ARGOTE**

**ABELARDO PINEDA**

**Asesores**

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LENGUAS MODERNAS  
SANTA MARTA, D.T.C.H.**

**2002**



Nota de aceptación

APROBADO

El juego recreará al

niño que tu llevas por

dentro

\_\_\_\_\_  
Presidente del Jurado



Jurado



Jurado

Santa Marta, 26 de Junio de 2002

## DEDICATORIA

---

*Este logro se lo dedico a Dios,  
quien es la guía y la luz de mi camino.*

*A mi familia, y muy especialmente a mis tías,  
por su confianza, afecto y apoyo.*

---



## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios por haberme dado la constancia y la dedicación para alcanzar esta meta.

A mi madre, a mis tías y a mis hermanos por ayudarme a recorrer este sendero.

A la universidad por haberme abierto las puertas.

A todos los profesores que influyeron y participaron en mi proceso de formación y muy especial a Rocío Argote Rico, Rebeca González y Arturo Comas.

A todos mis compañeros por haberme ayudado en los momentos en que los necesitaba.

A la comunidad educativa del Colegio INEM Simón Bolívar por haberme colaborado en la realización de este proyecto, de forma especial, a la profesora Clara Balaguera.

## **AUTOBIOGRAFÍA**

Mi nombre es Manuel Esteban Riascos Macías. Nací en Salamina, Magdalena el 21 de enero de 1975. Mis padres son Adalberto Riascos y Esther Macías. Tengo ocho hermanos.

Realicé mis estudios primarios en la Escuela Urbana para Varones en Salamina, Magdalena. Mis estudios secundarios en el Colegio Nacionalizado de Salamina, Magdalena.

Ingresé a la Universidad de la Guajira en febrero de 1994 a estudiar Licenciatura en Lenguas Modernas, y me retiré en diciembre por motivos personales.

Luego, en 1997, ingresé a la Universidad del Magdalena con la ilusión de esta vez terminar mis estudios universitarios, ilusión que ya he realizado. En 1999 tuve la oportunidad de hacer una licencia en el Colegio San Juan de Córdoba, en Ciénaga , Magdalena. Fue para mi

un gran reto trabajar en Ciénaga ese año. Me tocó trabajar duro, pero fue gracias a esa experiencia que descubrí mi verdadera vocación: la de ser maestro.

Decidí trabajar mi proyecto en inglés porque cuando yo trabajé en Ciénaga, me di cuenta que los alumnos tenían un conocimiento paupérrimo del inglés. Esto despertó en mi un anhelo de lograr un aprendizaje significativo del inglés, y cual sería mi sorpresa, que gracias a este anhelo, en poco tiempo lo que quería y, además, me di cuenta que soy recursivo a la hora de enseñar inglés.

~~7~~  
2085  
UM  
00091

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	12
1. OBJETIVOS	14
1.1. OBJETIVOS GENERALES	14
1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
2. JUSTIFICACIÓN	16
3. ANTECEDENTES	20
3.1. RESEÑA HISTÓRICA	20
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	21
5. DISEÑO METODOLÓGICO	24
5.1. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE	25
5.2. ENCUESTA	25
5.3. ENTREVISTA	26
5.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	26
5.5. DISEÑO DEL MODELO	26
5.6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA	26
6. REFLEXIÓN TEÓRICA	30
6.1. PROYECTO PEDAGÓGICO	30
6.1.1. Historia de los Proyectos Pedagógicos en la Universidad del Magdalena	30
6.2. BASES TEÓRICAS	34
6.2.1. Interés y motivación	39
6.2.2. La motivación en la educación	40
6.3. MARCO CONCEPTUAL	41
6.3.1. Modelo constructivista	44
7. ENFOQUE CURRICULAR	47
7.1. CONCEPTO DE CURRÍCULO	47



7.2. EL ENFOQUE CURRICULAR PRÁCTICO-CRÍTICO DE STENHOUSE	48
8. MARCO LEGAL	50
9. PROPUESTA PEDAGÓGICA	53
9.1. INTRODUCCIÓN	53
9.2. JUSTIFICACIÓN	54
9.3. OBJETIVO GENERAL	55
9.3.1. Objetivos Específicos	55
9.4. CONTENIDOS	55
9.4.1. Objetivos Generales	56
9.4.1.1. Objetivos Específicos	56
9.5. PROPUESTA	57
9.6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	75
9.7. EVALUACIÓN	76
9.8. ASPECTOS POSITIVOS	77
9.9. ASPECTOS NEGATIVOS	78
CONCLUSIONES	79
RECOMENDACIONES	80
BIBLIOGRAFÍA	82
ANEXOS	84



## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
Anexos A, B, C y D: Modelo de la encuesta aplicada a los alumnos, cronograma de actividades	85
Anexo E, F y G: Fotografías de los estudiantes realizando las actividades propuestas	89
Anexos H, I, J, K, L, M: Fotocopias de las actividades desarrolladas por los estudiantes	90
Anexos N, O, P: Cartas de solicitud para la realización de La validación de la propuesta, certificación expedida por la Institución y ficha de evaluación del docente acompañante	91

## **INTRODUCCION**

Las nuevas concepciones y tendencias educativas, abren un espacio que permite ejecutar acciones, hacer propuestas, buscar alternativas que saquen del marasmo y adormecimiento en el que ha caído el quehacer pedagógico del maestro.

En este sentido la investigación, se presenta como una alternativa creativa, dinámica y placentera por enmarcar de manera diferente el proceso educativo.

Esta investigación tuvo como marco de referencia la problemática de la poca utilización de estrategias creativas para desarrollar metodológicamente el área de inglés, un área a la que los estudiantes no se han adoptado y genera aversión en ellos.

Con la realización de este proyecto no se pretende sentar cátedra, sino, abrir un espacio de reflexión sobre la práctica pedagógica en la



cual más que necesario, es urgente transformarla por un acto creativo, distinto, significativo que permite de verdad materializar el desarrollo integral del alumno.

## **1.OBJETIVOS**

### **1.1. OBJETIVO GENERAL**

- ❖ Mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés mediante la motivación ejercida a través del juego.

### **1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ❖ Determinar cuales son los conocimientos previos que tienen los estudiantes del sexto grado, en inglés.
- ❖ Diseñar una propuesta teniendo en cuenta el juego como estrategia metodológica.
- ❖ Aumentar la creatividad de los estudiantes a través del juego.



- ❖ Mejorar mi formación profesional a través de la ejecución de este proyecto.

## 2. JUSTIFICACIÓN

En el colegio INEM Simón Bolívar se están presentando dificultades en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés; situación que tiene sus raíces en la pedagogía tradicional, utilizadas en estos procesos y por tal razón se hace necesario implantar una metodología que permita ser creativo, participativo, dinámico y activo el quehacer pedagógico. Por todo lo anterior amerita utilizar una estrategia fundamentada en el juego que acceda a la superación de estas dificultades dinamizando procesos creativos lúdicos que le permitan al estudiante divertirse y aprender a la vez, y de esta manera construir el conocimiento de una forma amena, significativa, placentera y distinta.

No es un mito que los colegios están siendo contruidos sobre pilares que dejan de lado las estrategias metodológicas que potencien el desarrollo creativo científico del estudiante.

Este proyecto beneficiará a toda la comunidad educativa del colegio

INEM Simón Bolívar y a los demás centros educativos de la región quienes lo pueden tomar como modelo para aplicarlos según las necesidades de cada uno.

Su realización es de importancia por lo que se pretenderá al mejoramiento de la calidad de la educación en todos sus procesos inmersos.

Estas dificultades se traducen en bajo rendimiento académico en esta área detectado en la evaluación, en la cual los logros y sus respectivos indicadores se convierten en un parámetro para identificar los avances y/o dificultades presentadas al construir y aplicar conceptos fundamentales del inglés.

Por otro lado al analizar las características del quehacer pedagógico del maestro se encuentra un maestro autoritario en la relación con sus alumnos, repetitivo, memorístico, estricto y formalista en la metodología de la enseñanza negado al cambio y a la innovación.

Gran parte de esta situación tiene sus bases en la metodología

### **3. ANTECEDENTES**

#### **3.1. RESEÑA HISTÓRICA**

Hacia el año 1958, apenas se empezaba a hablar de países en vía de desarrollo y uno de muchos problemas que afectaba a estos países era el carácter educativo. La UNESCO auspició una reunión del Ministro de Educación en Lima, Perú, y de allí surgió la iniciativa de crear los INEM siendo Ministro de Educación el doctor Gabriel Betancourt Mejía.

El gobierno nacional vio la necesidad que tenía el país de contar con tecnologías para que contribuyeran con el desarrollo de la nación. En 1967 se diseñó lo que más adelante sería un establecimiento de enseñanza media diversificada. Un grupo pedagógico tuvo a su cargo el estudio y la elaboración de sus programas. En 1970 comenzaron a funcionar 10 institutos y se obtuvo un préstamo para la creación de otros nueve.



Los INEM iniciaron operaciones durante la presidencia de Carlos Lleras Restrepo, siendo Ministro de Educación el doctor Octavio Arizmendi Posada.

El INEM Simón Bolívar de Santa Marta fue fundado el 27 de Abril de 1970 y su primer rector fue el Mg. Francisco Huerta Ucros.

#### **4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En el transcurso de los semestres realizados en la asignatura de proyecto pedagógico me ha tocado observar en diferentes colegios la forma como se vienen haciendo las clases de inglés en los diferentes grados, fue así como llegué al colegio INEM Simón Bolívar, donde después de haber realizado las gestiones pertinentes para la realización de las observaciones, como lo fueron mi presentación ante los miembros directivos de la institución, el rector, el coordinador académico y el coordinador de disciplina. Realicé el reconocimiento de la planta física de la institución, la cual se encuentra en condiciones adecuadas.

La institución está dividida en varios departamentos, entre ellos el departamento de idiomas; en este departamento realicé las observaciones en la asignatura de inglés. Me fue asignado el grado sexto, un curso muy numeroso que está integrado por 40 estudiantes cuyas edades oscilan entre los 11 y los 13 años.

Para realizar la siguiente investigación me valí de la observación directa, realizada minuciosamente en el aula de clase recurriendo más tarde a una exhaustiva investigación y dialogo con las personas involucradas (profesores de inglés y estudiantes), fue así como descubrí que había problemas de desinterés o desatención en los estudiantes puesto que no se utilizan estrategias metodológicas que dinamicen el proceso de enseñanza, lo que ha generado dificultades puesto que el maestro ubicado frente al salón de clases copia algunos errores y los alumnos no prestan atención sino que se ponen a hablar entre ellos mismos.

Este acto pedagógico rutinario ha sido observado directamente en el aula de clases de la mencionada institución en el sexto grado; en el transcurso de la investigación he podido observar que la profesora





emplea una metodología tradicional, únicamente se limita a explicar la clase y luego viene la consignación en los cuadernos, quien domina la clase es ella. Los alumnos en este caso son unos receptores o depositantes del conocimiento y se limitan a responder sólo cuando ella pregunta. De ahí la desatención de los estudiantes por la materia, pues esas clases se vuelven monótonas, no hay expectativas, ni nada interesante que les pueda llamar la atención y les permita participar y esto trae como consecuencia, la realización de otras actividades por parte de los alumnos (ellos dibujan, otros tiran papelitos y otros se duermen en los pupitres) negando así su capacidad creadora, su naturaleza y su rico espíritu investigativo, centrándose la problemática **en la falta de motivación de los estudiantes del sexto grado del colegio INEM Simón Bolívar en las clases de inglés.**

Para obtener pruebas del problema anteriormente expuesto, fue necesario realizar diferentes tipos de actividades como fueron:

- ❖ Entrevistas
- ❖ Encuestas
- ❖ Fotografías

Con las cuales pude obtener una información una respuesta veraz del problema. La entrevista se realizó con el objetivo de obtener información sobre el material didáctico utilizado en las clases de inglés.

## **5. DISEÑO METODOLÓGICO**

La presente investigación está basada en el paradigma cualitativo que permite al investigador adquirir mayor familiaridad con la situación a investigar y sugiere las pautas a seguir para lograr un estudio detallado y profundo.

Para realizar la investigación acerca de las "estrategias pedagógicas para incentivar la motivación de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de inglés " en este caso el juego, se llevaron a cabo las siguientes etapas:

Una etapa de preparación, durante la cual se definió el tema sobre el cual se iba a investigar así como la institución y el grado donde se desarrollaría la investigación. Además, durante esta etapa, se definieron y escogieron las técnicas e instrumentos que serían

empleados. Las técnicas utilizadas para la realización de la recolección de información fueron:

### **5.1 OBSERVACIÓN PARTICIPANTE**

Mediante ésta se recolectó información valiosa acerca del problema de investigación.

Durante esta observación se mantuvo buena interacción con los estudiantes de séptimo grado del colegio INEM Simón Bolívar de la ciudad de Santa Marta. Ésta con el objetivo de conocer e quehacer pedagógico del maestro.

### **5.2. ENCUESTA**

Con la realización de la encuesta se pretende confirmar el problema planteado y detectado por medio de las observaciones.

Una vez realizada la información se prosiguió al análisis e interpretación de la misma, ordenando los resultados de esta.

### **5.3 ENTREVISTA**

Con la realización de la entrevista se pretende conocer el punto de vista del profesor acerca de los recursos, metodología y actividades que se utilizan en la clase. A la entrevista se le realizó el mismo análisis interpretativo que el de la encuesta.

### **5.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

Se trabajó con los alumnos de 7º del colegio INEM Simón Bolívar y se seleccionaron 40 estudiantes con el fin de obtener información.

### **5. 5. DISEÑO DEL MODELO**

La presente investigación se ubica dentro de la investigación-acción, ya que está destinada a buscar una solución al problema planteado con la participación del investigador, los alumnos y el profesor que son afectados por el problema.

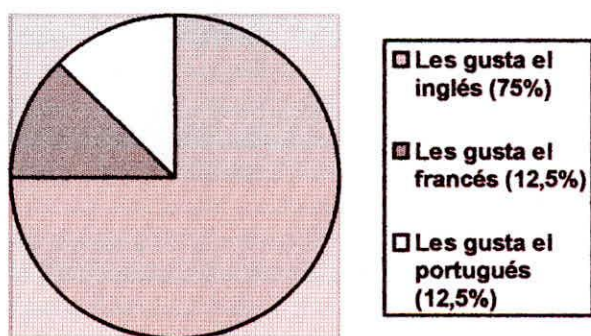
### **5.6 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA ENCUESTA**



La encuesta se realizó a 40 estudiantes con el objetivo de obtener información acerca de los posibles problemas que se presentan en el aula de clase del colegio INEM Simón Bolívar y se realizaron 5 preguntas en las cuales los estudiantes respondieron de la siguiente manera. A continuación se muestran los resultados de las preguntas:

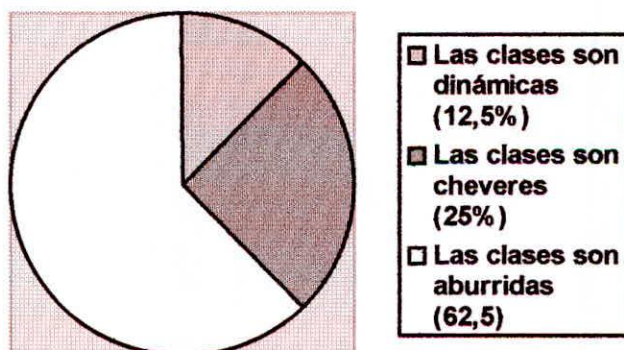
### Pregunta No. 1

¿Qué idioma te gusta?



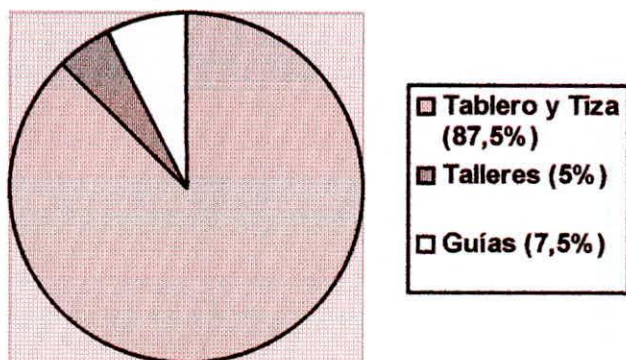
### Pregunta No. 2

¿Cómo son las clases de inglés?



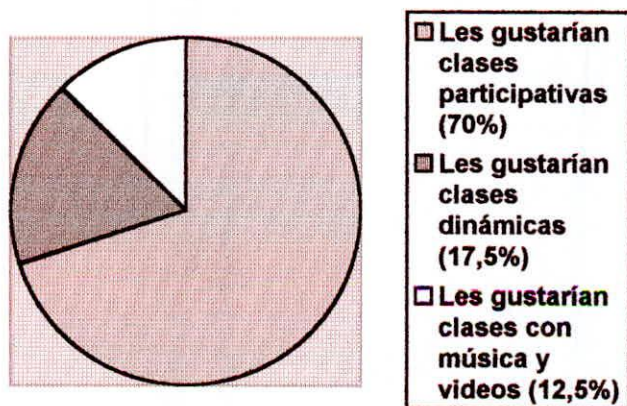
## Pregunta No. 3

¿Qué recursos utiliza la profesora?



## Pregunta No. 4

¿Cómo te gustaría las clases?



Al analizar los datos arrojados por la encuesta se deduce que no existe una motivación e interés hacia la clase de inglés, ya que solo un porcentaje de los alumnos les gusta la asignatura. Así mismo a un pequeño porcentaje de los alumnos le han gustado los temas que se han desarrollado. Por tal motivo los estudiantes muestran poca motivación hacia la asignatura de inglés.

El problema de falta de motivación es algo palpable, ya que a los estudiantes no se les motiva con actividades que sean de su agrado, así como tampoco se les motiva permitiéndoles participar y que desarrollen los temas que más les gustan y que éstos sean acordes a sus necesidades.

También pude darme cuenta de que otro hecho que influye en la falta de motivación hacia el inglés es que al alumno no se le da a conocer la importancia que ha cobrado el inglés en la actualidad. No se le estimula para que se motive intrínsecamente a aprenderlo como una necesidad para proyectarse hacia el futuro.



En cuanto a la evaluación, jamás les coloca trabajos en grupo, diálogos o dictados, sólo se limitaba a las previas escritas de las cuales no sacaba nada positivo porque casi siempre contestaban en forma equivocada, es así como esta investigación se ha encaminado hacia la lúdica, tomando al juego como estrategia metodológica para la superación del problema en mención, ya que el juego se da espontáneamente y lleva explícitas reglas que le permiten al niño apropiarse del mundo que lo rodea y dentro de éste se encuentra el aprendizaje.

## **6. REFLEXIÓN TEÓRICA**

### **6.1. PROYECTO PEDAGÓGICO**

El proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudios que de manera planificada ejercita educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno. Cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activar los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de la experiencia acumulada. La enseñanza





prevista en el artículo 14 de la Ley 115 de 1994, se cumplirá bajo la modalidad de proyectos pedagógicos.

Los proyectos pedagógicos podrán también estar orientados al diseño y elaboración de un producto, al aprovechamiento de un material equipo, a la adquisición de dominio sobre una técnica o tecnología, a la solución de un caso de la vida académica, social, política o económica y en general al desarrollo de interés de los educandos que promuevan un espíritu investigativo y cualquier otro propósito que cumpla los fines y objetivos en el proyecto educativo institucional.

Un proyecto pedagógico es un proyecto formativo, en el más amplio sentido del término, construido por el conjunto de principios, teorías, intereses, metas, motivaciones, valores, experiencias, aciertos, desaciertos, procedimientos y actividades educativas, integradas de tal forma que faciliten la comprensión, acción e identidad correspondiente al maestro en su quehacer docente. Estos elementos pueden cohesionarse alrededor de tres componentes centrales: reflexión técnica, acción pedagógica y práctica docente.

### **6.1.1. Historia de los proyectos pedagógicos en la universidad del magdalena**

Los proyectos pedagógicos se iniciaron en la modalidad de educación a distancia en el segundo semestre de 1993 por iniciativa del profesor Rodolfo Posada quien lo concibe y lo lidera en los primeros años. Es formalizado por el consejo académico del 16 de febrero por medio de la resolución 0134 de 1994 y generalizado para todos los programas de la facultad de educación en las modalidades presencial y a distancia.

Hasta la fecha han egresado bajo la implementación de esta estrategia, cuatro promociones en el IDEA en todos los programas vigentes y dos en la modalidad presencial en el programa de Matemáticas y Lenguas Modernas.

Teniendo en cuenta las experiencias y diálogos sostenidos con algunos con algunos profesores de inglés del colegio INEM Simón Bolívar de Santa Marta y específicamente con el sexto grado, se ha descubierto que este fenómeno no sólo se presenta en el sexto grado

### **6.1.1. Historia de los proyectos pedagógicos en la Universidad del Magdalena**

Los proyectos pedagógicos se iniciaron en la modalidad de educación a distancia en el segundo semestre de 1993 por iniciativa del profesor Rodolfo Posada quien lo concibe y lo lidera en los primeros años. Es formalizado por el consejo académico del 16 de febrero por medio de la resolución 0134 de 1994 y generalizado para todos los programas de la facultad de educación en las modalidades presencial y a distancia.

Hasta la fecha han egresado bajo la implementación de esta estrategia, cuatro promociones en el IDEA en todos los programas vigentes y dos en la modalidad presencial en el programa de Matemáticas y Lenguas Modernas.

Teniendo en cuenta las experiencias y diálogos sostenidos con algunos con algunos profesores de inglés del colegio INEM Simón Bolívar de Santa Marta y específicamente con el sexto grado, se ha descubierto que este fenómeno no sólo se presenta en el sexto grado



sino en grados más avanzados o superiores porque no se utilizan estrategias metodológicas que dinamicen el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que ha generado dificultades en la apropiación y aplicación de los conceptos de inglés.

Estas fallas en el aprendizaje del inglés vienen presentándose paulatinamente desde hace tiempo, tal vez por la rutina que opera en el medio, ha ido absorbiendo el quehacer del maestro y se le enseña al estudiante nada más a repetir palabras y frases que carecen de sentido e importancia para ellos, sin dejar alguna huella de comprensión y asimilación, convirtiendo las clases de inglés en clases monótonas y aburridas y a los alumnos en seres distraídos con pocas ganas de escuchar la clase, para lo que se propone implementar la actividad lúdica en el quehacer pedagógico, resaltando el hecho de que los estudiantes sienten atracción hacia los juegos gráficos y dramatizaciones. Se espera con esto la construcción de un espacio que fomente el desarrollo de un pensamiento creativo, pensando que la lúdica es uno de los elementos más importantes que posee el maestro para hacer de la vida escolar un verdadero ensueño y un manantial de gratos recuerdos.

## 6.2. BASES TEÓRICAS

Este trabajo se apoya en teorías que parten de la dinámica del juego, ya que este hace parte de la lúdica por su carácter creativo.

Según la obra lúdica como experiencia cultural" en la que se toma como referencia la etnografía y hermeneútica del juego. Carlos Alberto Jiménez (1996) enfatiza el espacio por excelencia de juego y entendimiento en el cual el niño se apropia del mundo, lo crea y lo transforma, podríamos decir en su área vital, que tiende a desaparecer en la medida de su crecimiento<sup>1</sup>.

El juego en la escuela deja de ser juego y pasa a convertirse en algo más serio, que sólo se puede realizar en lugares especiales y momentos determinados.

Espacio de por sí normativo, diferente al de los niños en el cual éstos de manera desprevénida se apropia de destrezas y habilidades básicas que posibilitan su desarrollo físico, intelectual y socioafectivo.

---

<sup>1</sup> JIMENEZ, Carlos Alberto. La Lúdica Como Experiencia Cultural. Editorial Magisterio. Santa Fe de Bogotá.

Al mundo fantástico del niño oponemos el mundo de algunos maestros, un mundo institucional, abstracto y del "mundo", universo formal de la escuela tradicional, el cual se quiere que asuma como propio, es decir, juego y escuela son términos contrapuestos. La escuela por su carácter normal y represivo rompe con la relación juego, placer y conocimiento e introduce entre ellos una distancia radical hasta el extremo de asociar conocimiento con seriedad y juego con ocio e improductividad.

El autor afirma que el espacio lúdico ofrece al hombre la posibilidad de brindar un nuevo significado, su comportamiento con el juego no solamente es simbólico, sino que los sujetos realicen sus deseos, dejando que las categorías básicas de la realidad pasen a través de sus experiencias.

A medida que el hombre actúa piensa y a la vez se apropia y produce nuevos significados para la vida. Bruner (1972) trata sobre las influencias de las actividades lúdicas en el dominio de tareas instrumentales, resolución y habilidades para conseguir sus metas, condición fundamental para la solución de problemas relacionados con



el inglés especialmente y que el maestro con mucha creatividad puede aprovechar en beneficio del aprendizaje.

Winnicott (1979) sostiene que "el origen psicológico de la capacidad de jugar hay que buscarla en forma particular de relaciones, afectivamente el niño con su madre o persona que lo cuida de forma prolongada. Por tal razón el maestro debe por medio del juego buscar el acercamiento con el estudiante.

**Teoría cognitiva del juego:** Piaget (1932) estudió el comportamiento natural, lo relacionó con la forma espontánea de construcción y estructura del conocimiento interpretando y explicando el origen del juego de acuerdo a las líneas conceptuales con las que había explicado el funcionamiento inteligente de los sujetos y al realizar una teoría sistemática y evolutiva del juego infantil.<sup>2</sup>

Piaget ha explicado la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo y la apropiación que debe tener de ese

---

<sup>2</sup> Material xeroscpiado.

mundo circundante para que lo transforme de acuerdo a sus necesidades y posibilidades.

El juego ha sido implementado como medio educador y ha motivado investigaciones y es así como **Oviede Decroly**, invitado por **Agustín Nieto Caballero** al gimnasio moderno de Santa Fe de Bogotá en 1925, expone que el mayor error de los métodos tradicionales consiste en considerar a los "niños como adultos en miniatura y no como niños integrales" y por esto los profesores recurrían a métodos centrados en disciplinas excesivas que volvían pasivos a los niños. A medida que las experiencias culturales se desarrollan, la relación juego-conocimiento se transforma de una manera general las prácticas lúdicas se van interiorizando convirtiéndose en normas o hábitos (esquemas de percepción y de acción interiorizados como estructura) o en otra forma de saber como el arte y el conocimiento.

Desconocer esta realidad es negar la experiencia cultural de los alumnos y de las grandes posibilidades que tiene el juego como elemento de socialización primaria e instrumento gestor de conocimiento.



Tal como sostiene Decroly, "el juego debe ser introductorio en la escuela como gestor de conocimiento, pues este a la vez que considera al alumno como ser integral en todas sus dimensiones y lo promueve como agente activo, le ayuda a desarrollar los diversos planos que configuran se personalidad, como el desarrollo psicosocial."<sup>3</sup>

Clarapede, Decroly y Freint en 1900 fueron los primeros en evidenciar algunos métodos utilizando el juego dentro de las instituciones educativas y produciendo cambios realmente necesarios e interesantes en los didácticos específicos del conocimiento.

Según el psicólogo Huizinga (1957) "el juego es una acción, una actividad voluntaria realizada en ciertos límites fijados en tiempo y lugar según una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de alegría y de una conciencia de ser de otra manera en la vida ordinaria." La teoría de Huizinga sostiene que el juego, aunque posea reglas, trae consigo un fin: **la diversión**, la cual está dirigida a una

---

<sup>3</sup> Material facilitado por Diana Cardozo

motivación intrínseca que son los sentimientos de tensión y alegría, es decir, se juega por el placer de jugar.<sup>4</sup>

### **6.2.1. Interés y motivación**

El interés es una fuente primordial de motivación. Es definida como el sentimiento agradable o desagradable por una idea u objeto con el poder de captar y mantener la atención.

La adquisición de conocimiento e interés, garantiza la brevedad del aprendizaje y la eficiencia en la reacción, ya que implica no sólo la disposición favorable hacia un objeto, sino también una tendencia a reaccionar posteriormente frente a dicho objeto.

La iniciación y mantenimiento del interés debe ser siempre el fin primario del profesor. Éste por su conocimiento superior y en virtud de su comprensión de la naturaleza del niño, debe ser capaz de asegurar y mantener el interés de sus alumnos, ha de inspirar también el impulso urgente de aprender y emplear eficazmente el conocimiento.

---

<sup>4</sup> Material Xeroscopiado.

Jerome Bruner dice que: "la motivación especifica las condiciones que disponen al individuo a aprender, esto conlleva a pensar que la motivación es un factor determinante para el aprendizaje por lo que el profesor debe esforzarse por mantener haciendo al estudiante partícipe de la clase para que la asuma como un medio en que el aprendizaje tenga lugar. Para esto el profesor debe hacer uso adecuado de los recursos para explotar al máximo las capacidades de los estudiantes así como el despliegue creativo."<sup>5</sup> Esto se puede lograr en el proceso de aprendizaje de los alumnos, pues con una adecuada motivación intrínseca el alumno puede aprender por el sólo gusto de aprender.

### 6.2.2. La motivación en la educación

Los incentivos de la educación son muy variados: el deseo de perfección, nivel de aspiración o superación, logro de un premio o interés intrínseco del objeto de estudio. Cuando los incentivos están ausentes o cuando no hay voluntad, el aprendizaje es incoordinado, débil e inauténtico. Es para destacar la importancia de la motivación

---

<sup>5</sup> BRUNER, Jerome. En JIMENEZ, Joaquín. Historia de la Pedagogía. Universidad del Quindío.





en el campo de la educación, ya que esto se constituye en elemento de mucha importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El hecho de que el estudiante permanezca inmerso en el salón de clase atendiendo a determinada asignatura, no es indicio de que tenga los mismos intereses que el maestro; existen colegios en que los estudiantes no se sienten interesados por determinadas asignaturas y esto conlleva a que se produzca una apatía por aprender.

### **6.3. MARCO CONCEPTUAL**

**Aprendizaje:** es el proceso de asimilación e interiorización de la cultura. Es el proceso mediante el cual una actividad comienza o sufre una transformación por el ejercicio como el efecto, es todo cambio de la conducta resultante de alguna experiencia, gracias a la cual afronta las situaciones de modo distinto de lo anterior.

**Lúdica:** la lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expresión de lo simbólico e imaginativo dentro de los cuales está el juego, el canto, el baile, etc.; la lúdica a nivel de construcción exige la

necesidad de plantear juegos didácticos alternativos que permitan a los niños construir fantasías, lo que deja entrever que el proceso de aprendizaje del inglés mediante la actividad lúdica favorecen más la imaginación.

**Estrategia:** es la reflexión, diseño y planeación de una serie de actividades planeadas por el maestro, alumno, padres de familia. Estas actividades apuntan a lograr unos objetivos.

**Enseñanza:** constituye la serie de conocimientos fundamentales que forman la cultura.

**Pedagogía:** es el saber científico que señala los senderos para el desarrollo de la conciencia crítica por medio del análisis y transformación del estudiante.

Valora al maestro como el orientador y animador del proceso de enseñanza-aprendizaje, con la búsqueda de nuevas significaciones a través de actividades y estrategias que se elaboran conjuntamente entre maestro y alumno.

**Interés:** la inclinación de los alumnos por las instrucciones y las tareas educativas.

El interés es tema clave en la educación y base en la cual se fundamentan la mayoría de los métodos y sobre todo, los temas educativos más modernos.

**Metodología:** si se analizan los hechos esenciales del proceso enseñanza-aprendizaje, es claro la variedad de procedimientos, criterios, recursos, técnicas y normas prácticas que el profesor pueda utilizar en cada caso. En este sentido, la metodología se esfuerza en dar al profesor los criterios claros que le permitan justificar y responder el método que bajo razones pedagógicas responde a la experiencia educativa de cada situación que se plantea.

**Motivación:** el estímulo o voluntad de aprender, con el fin de despertar el interés y dirigido hacia los logros de propósitos definidos. La motivación es el conjunto de variedades intermedias que activan la conducta.



### **6.3.1. Modelo constructivista**

Este proyecto está orientado por los principios básicos del constructivismo, el cual propone una alternativa que busca mejorar la educación colombiana. El constructivismo en la actualidad parece estar constituido por una gran cantidad de aportes hechos por la reflexión epistemológica, la reflexión psicológica y la reflexión didáctica. Para el constructivismo epistemológico, el ser humano al interactuar con la realidad, sólo puede conocer las manifestaciones fenomenológicas de la misma, de tal manera que el conocimiento es una construcción que surge de las interacciones entre el sujeto y el objeto. Es posible decir que el constructivismo en su nivel epistemológico se constituye en una propuesta sobre la manera como la ciencia elabora sus conocimientos y los va cambiando, es una especie de aventura mental colectiva.

El constructivismo psicológico formula que durante las etapas iniciales de interacción con los elementos cotidianos, la persona asume ciertas respuestas, usos y comportamientos que puedan o deban esperar de dichos elementos. Por ejemplo, si el cielo en las horas del medio día

se torna oscuro, el constructor respectivo diría: "hoy va a llover", en la medida que se cumpla la predicción, la persona aprende a anticipar los resultados relacionados con el fenómeno. Si la predicción falla comprenderá los procesos de elaboración de hipótesis porque tendrá los elementos de aproximación a la verdad, pero incluirá el eso de la "proposición condicional" en la formulación del constructor.

Por otra parte, el constructivismo enfatiza la manera como el ser humano construye las significaciones lingüísticas o no lingüísticas.

Aquí el desarrollo de la llamada función simbólica o función semántica del lenguaje que empleó Piaget a través del juego, ejercicios, imitaciones de modelos ausentes, dibujos, el teatro y otras acciones como el manejo de la lengua oral y escrita son de mucha importancia.

Quizá el mayor aporte psicológico del constructivismo está en haber desarrollado el método de investigación para averiguar como van construyendo los niños y los adolescentes aquellos objetos de conocimiento que se tratan en la vida escolar y en la vida cotidiana de las personas.



Los estadios del desarrollo del niño son:

**Estadio Sensomotor**, en el cual el proceso de construcción del conocimiento circula por las siguientes fases: Indiferenciación interno-externo, coordinación, sensación y percepción, construcción del objeto, diferenciación interno-externo. Éstas se llevan a cabo por medio de estructuras lógico-matemáticas elementales.<sup>6</sup>

**Estadio Operatorio**, la primera etapa, denominada, psico operativo, va de los dos a los siete años, en esta el niño no distingue entre las causas de procesos y el mundo interior por medio de la manipulación de objetos.

La segunda etapa, denominada operatoria, va de los ocho a los once años en ella se realizan operaciones sobre situaciones externas. El experimentado capacita para adquirir nociones de conservación, materia, volumen, seriación, clasificación y construcción de los conceptos espacio y tiempo.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> GALLEGO, Rómulo. Discurso sobre constructivismo. Magisterio de educación nacional, 1996.

<sup>7</sup> IBID Pág. 36



**Operaciones Formales**, en este estadio, el niño establece en proposiciones, sus propios pensamientos sobre la realidad de su pensamiento, elabora hipótesis y las organiza en proposiciones, domina lo posible y completa el proceso de relación entre el sujeto epistémico (que conoce) y lo real.

Los cambios en el paradigma de la epistemología y los aportes de la psicología afectan los quehaceres de los docentes en el aula de clases.

A estos cambios se les puede denominar constructivismo didáctico, con él se impone la necesidad de cambiar la práctica de la docencia.

## **7. ENFOQUE CURRICULAR**

### **7.1. CONCEPTO DE CURRÍCULO**

Currículo es el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identificación cultural y nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para



poner en práctica las políticas y llevar a cabo el Proyecto Educativo Institucional.

## **7.2. EL ENFOQUE CURRICULAR PRÁCTICO-CRÍTICO DE STENHOUSE**

Stenhouse concibe el currículo como de aprendizaje en la clase apoyado en la investigación. Un currículo es una tentativa para comunicar los principios y rasgos esenciales de un propósito educativo de forma tal que permanezca abierto a discusión crítica y pueda ser trasladado efectivamente a la práctica.

Es un proyecto a experimentar en la práctica como marco de energías creadoras y de compromiso. Determina lo que pasa en las aulas. Instrumento ponente, transformaciones en la enseñanza. Instrumentos inmediatos.

El currículo es una guía para el profesor, es el que permite el desarrollo del maestro.

El enfoque de Stenhouse es práctico, dialéctico. Proceso experimental de la propia práctica docente. La calidad de la enseñanza está favorecida por el proceso experimental propio, que es la práctica docente. El docente es un investigador en el aula de su propia cotidianidad. El currículo es el proceso de investigación y desarrollo del profesor. Cada aula es un laboratorio y cada docente un miembro de la comunidad científica. La evaluación es un proceso para descubrir la dinámica del desarrollo curricular.

La evaluación es un proceso para descubrir la dinámica del desarrollo curricular.

La escuela es una institución de investigación y desarrollo, no un sitio experimental.

El currículo es un instrumento formador del maestro y un determinante de la educación.

El enfoque práctico-crítico centra su trabajo en el aula.



Por todo lo anterior mi propuesta pedagógica está basada en el enfoque práctico-crítico de Stenhouse, pues, yo busco que el estudiante, a partir de un conocimiento previo, construya su propio concepto. Por ejemplo, yo les doy un vocabulario y de ese vocabulario ellos van a sacar un diálogo surgido de sus necesidades, es decir, cuando ellos salgan al frente, notarán las diferencias, porque se comunicarán de acuerdo con sus intereses.

De esta manera reflexionarán, criticarán sus acciones, ya que nadie estará uniformado con ellas y con dichas expresiones.

## **8. MARCO LEGAL**



En la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994) en su decreto reglamentario 1860 del mismo año en su capítulo 57 dice:

*"Los Proyectos Educativos Institucionales (P.E.I) deberán establecer 10 horas semanales a las actividades lúdicas, culturales, deportivas y sociales de contenido educativo ejecutado por pautas curriculares, según el interés del estudiante."*

Así mismo en el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 expresa: *"La participación de actividades lúdicas de los estudiantes, de otros niños y adultos."*

De tal manera en la resolución 2343 de 1996 en lo que respecta a la sección tercera, lo completa los indicadores de logros curriculares para sexto grado en el área de idiomas extranjeros en donde se expresa en cuanto a actividades creativas y significativas de aprendizaje *"utiliza la lengua extranjera en la construcción para representaciones.", "Utiliza en su cotidianidad expresiones de uso corriente en la lengua extranjera."*

El decreto 1860 en el capítulo en el artículo 44 dice: *"Los docentes podrán elaborar materiales didácticos para uso de los estudiantes con el fin de orientar su proceso formativo en los que pueden estar*



*incluidos instructivos sobre el uso de los textos del bibliobanco, lectura bibliográfica, ejercicio, simulaciones, pautas de experimentación y además ayudas."*

Es decir, que el docente puede facilitar material de apoyo para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, además del texto guía.

No debe conformarse con desarrollar las clases basado en las actividades que se encuentren consignadas en el texto guía sino que pueden suministrar al estudiante recursos en los cuales se desarrolla la clase de manera más interesante motivando así a los estudiantes.

La ley 115 de 1994 en su artículo 23 "Áreas Obligatorias Fundamentales", establece los grupos de áreas obligatorias y fundamentales comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, entre estas se encuentran el área de humanidades en cuyo grupo está la asignatura de inglés.

## **9. PROPUESTA PEDAGÓGICA**

### **9.1. INTRODUCCIÓN**

La presente propuesta es elaborada con el fin de solucionar el problema de falta de motivación que tienen los estudiantes por la lengua inglesa.

Es muy común encontrar concepciones erróneas acerca del inglés, por ejemplo, muchos estudiantes dicen: "que hueso es aprender inglés". No es verdad que el inglés sea difícil, ni que haya estudiantes pésimos, ni mucho menos estudiantes incapaces de aprender inglés, lo que hay es una limitación en el empleo de estrategias metodológicas adecuadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa de parte de los profesores de inglés.

Por esta razón propongo el juego como una alternativa para solucionar el problema antes mencionado. Además el maestro debe ser muy recursivo en las clases de inglés, por el solo hecho de ser una lengua desconocida.

## 9.2. JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta va encaminada al mejoramiento de la calidad de la educación, especialmente al desarrollo de las habilidades comunicativas del grado séptimo del INEM Simón Bolívar, para que se ha propuesto el juego para despertar la motivación en las clases de inglés.

Pensando que la lúdica es uno de los elementos más importantes que posee el maestro para hacer de la vida escolar un verdadero ensueño y un manantial de gratos recuerdos, se pretende que el estudiante exprese sus conocimientos, sentimientos, la belleza de la naturaleza y el gigantesco paisaje de su entorno.

Para mejorar la calidad de la educación y especialmente del inglés, se ha propuesto que los estudiantes por medio del juego, sientan amor por el inglés generando nuevos conocimientos que los llevan a crear sus propios textos.

### **9.3. OBJETIVO GENERAL**

- ❖ Fomentar actividades lúdicas que permitan mantener el interés a los estudiantes.

#### **9.3.1. Objetivos específicos**

- ❖ Ejercitar en los estudiantes la comunicación para expresarse en inglés.
- ❖ Reconocer la importancia del inglés en la vida diaria.
- ❖ Enriquecer el vocabulario para que construyan oraciones.

### **9.4. CONTENIDOS**

La presente propuesta está conformada por una unidad la cual está constituida por los siguientes temas:

The Alphabet  
The Numbers  
Parts of the body



Verb to Be  
Present Simple  
There is - There are

Duración: 4 meses.

#### **9.4.1. Objetivos generales**

- ❖ Intercambiar ideas a través del inglés.
- ❖ Confrontar situaciones de la realidad con temas a desarrollar.

##### **9.4.1.1. Objetivos específicos**

- ❖ Reconocer las letras del alfabeto.
- ❖ Intercambiar información.
- ❖ Completar palabras utilizando el verbo to be.

- ❖ Ejercitar el uso del verbo to be oral y escrito.
- ❖ Identificar los números.
- ❖ Desarrollar las habilidades comunicativas.
- ❖ Utilizar las partes del cuerpo para describir a las personas.

## 9.5. PROPUESTA

La siguiente propuesta está fundamentada en el juego. Históricamente el juego había sido utilizado en niveles de preescolar como complemento de enseñanza aprendizaje, como actividad motivacional recreativa, pero hasta hace poco éste ha incursionado en la educación básica primaria, pero con poco valor para el aprendizaje.

Tradicionalmente se ha ido utilizando como medio recreativo, dándole valor pedagógico aun cuando los "procesos" estudiosos del tema cada día hacen énfasis en propuestas lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de todas las áreas del conocimiento. Esta falta de

motivación para sacar del marasmo al acto pedagógico fue lo que impulsó al alumno gestor de éste proyecto a implementar una estrategia fundamentada en el juego para el aprendizaje del inglés.

Esta estrategia fundamentada en el juego hace que las clases no se conviertan en algo monótono, aburrido y tedioso, sino por el contrario se conviertan en algo dinámico, interesante y creativo.

Las actividades que se llevan a cabo son tomadas de manera agradable y positiva, de igual forma el alumno debe ser estimulado para que pueda desarrollar su aspecto creativo e imaginativo.

Para tal forma se propone el juego como una motivación hacia las clases de inglés. Para realizar la estrategia utilizarán los recursos necesarios para satisfacer las necesidades de los estudiantes.

Lo que se propone es lo siguiente:

Que a partir del juego los niños construyan su conocimiento, que realicen deducciones para que cambien la práctica educativa

convirtiendo al maestro en un investigador y hacer de la evaluación un proceso permanente.

Que el alumno en común con el profesor escojan las actividades que vayan a realizar para que a partir de esto el profesor solamente oriente al estudiante y para que el alumno le sirva de experimento al profesor donde a partir de lo que el niño realice, el profesor investigue y diga en que estoy fallando o que aspectos hay que mejorar en común acuerdo con los alumnos.

Propongo utilizar una metodología participativa donde interactúen alumno y profesor; esto lo obtendré realizando talleres, juegos, canciones que también hacen parte de la lúdica.

Utilizar los recursos necesarios para mejorar o superar el problema de desatención en clase llevando carteleras, láminas, cassettes, grabadoras, videos y todo lo necesario para desarrollar una clase dinámica.



En cuanto a la evaluación se evaluará la participación para que ellos así tengan más interés en la clase como repitiendo sílabas o letras y se seleccionarán algunas para que hagan la pronunciación de palabras vistas en clase. La evaluación no sólo se realizará en el aula de clase, sino, en otros lugares donde el alumno no se sienta tan presionado. Por ejemplo, en la biblioteca consultando el diccionario de inglés, esto con el objetivo de obtener mejores resultados.

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LENGUAS MODERNAS

**Asignatura:** Inglés      **Grado:** 6      **Colegio:** INEM Simón Bolívar  
**Jornada:** Diurna  
**Profesora Tutora:** Clara Balaguera      **Practicante:** Manuel Riascos

**Título de la lección:** The Numbers

**Objetivos específicos**

- Identificar los números en sopas de letras
- Escribir los números del 1 al 100
- Valorar la importancia de los números en inglés

**Temas**

The Numbers

Cardinal Numbers

Ordinal Numbers

El profesor organizará el salón, realizará el control de asistencia y dará nociones de tiempo. El profesor les mostrará a los estudiantes carteleras y láminas como calendarios y contarán los números en español para que después los estudiantes se familiaricen con los números en inglés.

El profesor explicará la importancia de los números en el inglés, de inmediato explicará que el tema a desarrollar son los números, se les explicará los tipos de números que hay, los estudiantes tratarán de realizar los números del 1 al 100 hasta el resto de los números.

La clase se iniciará con un juego que al profesor les propondrá. Primero lo realizarán en español y luego en inglés, el juego consiste en que cada estudiante dice un número y los demás van siguiendo la secuencia, el estudiante que se equivoque se le coloca una penitencia que consiste en escribir dicho número en el tablero, ya que si el estudiante no lo sabe oralmente lo puede manejar por escrito.

También se le colocarán sopas de letras, cassettes con números para que puedan tener un manejo del tema.



El profesor al momento de evaluar tendrá en cuenta diferentes aspectos como la participación en clase y se evaluarán las sopas de letras y los juegos, pero teniendo en cuenta el desarrollo del estudiante se evaluarán los números orales y escritos, y también la parte de la escucha.

Los recursos serán utilizados por el profesor para la realización de las carteleras se utilizarán los marcadores, láminas, la grabadora se utilizará para la escucha.

### **Indicadores de Logros**

- Utiliza los números en escritos de fechas
- Identifica los números en inglés del 1 al 20
- Reconoce y forma fechas con los números en inglés
- Escucha los números atentamente cuando se le pronuncian
- Escribe perfectamente los números

### **Tarea**

Traer calendarios para identificar los números en inglés.



UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LENGUAS MODERNAS

**Asignatura:** Inglés      **Grado:** 6      **Colegio:** INEM Simón Bolívar  
**Jornada:** Diurna  
**Profesora Tutora:** Clara Balaguera      **Practicante:** Manuel Riascos

**Título de la Lección:** The Alphabet

**Objetivos específicos**

- Deletrear palabras en inglés
- Reconocer la importancia del alfabeto para la pronunciación.

**Temas**

The alphabet

Spelling

**Materiales:** Marcadores, cartelera, láminas, grabadora, cassette

## **Diagnóstico Inicial**

Los estudiantes deben conocer el alfabeto en español

El profesor organizará el curso y realizará el control de asistencia. Les dará nociones de tiempo.

El profesor presentará a los alumnos una cartelera con el alfabeto para que los estudiantes manejen las letras del alfabeto. El profesor explicará la importancia que tiene la pronunciación de las palabras en inglés y de inmediato explicará que el tema es el alfabeto y que este los ayudará a manejar la pronunciación, los estudiantes tratarán de pronunciar las letras del alfabeto de su manera.

La clase se iniciará con la canción del alfabeto, la cual se encuentra en los anexos, teniendo en cuenta que las canciones hacen parte de la lúdica, luego que el estudiante haya memorizado el alfabeto, el profesor les preguntará a los estudiantes que tipo de palabra le gustaría deletrear, después que los estudiantes hayan escogido el tipo de palabras, se colocarán en columnas:

Name	N-A-M-E
Sister	S-I-S-T-E-R
Flat	F-L-A-T
Job	J-O-B
Letter	L-E-T-T-E-R

Después que los estudiantes realicen este ejercicio, el profesor les colocará un cassette con esas mismas palabras para que los estudiantes desarrollen la escucha. Al finalizar la clase el profesor con ayuda de los estudiantes aclararán las dudas.

Se les entregará una hoja con un gráfico relacionado con el tema para que ellos escriban el nombre de éstos 5 o 10 minutos antes de terminar la clase, si no alcanza el tiempo se deja como trabajo o tarea y se evaluará la próxima clase, además se calificará la participación en clase.

### **Indicadores de Logros**

- El alumno deletrea con facilidad palabras en inglés.

- Ejercita la pronunciación de las palabras.
- Desarrolla talleres con buen manejo del alfabeto.
- Utiliza el alfabeto para deletrear palabras en inglés.
- Escucha atentamente cuando deletrea palabras en inglés o español.

### **Tarea**

Traer 30 palabras para deletrearlas en clase



UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LENGUAS MODERNAS

**Asignatura:** Inglés      **Grado:** 6      **Colegio:** INEM Simón Bolívar  
**Jornada:** Diurna  
**Profesora Tutora:** Clara Balaguera      **Practicante:** Manuel Riascos

**Título de la Lección:** My Daily Activities (Presente Simple)

**Objetivos Específicos**

- Ejercitar el uso de preguntas con WHAT
- Intercambiar información e ideas
- Realizar composiciones escritas
- Ejercitar la pronunciación a través del juego "el triqui"

**Indicadores de logros**

- Ejercita el uso de preguntas con WHAT
- Intercambia información e ideas
- Realiza composiciones escritas

- Ejercita la pronunciación a través del juego

**Recursos:** Tablero, tarjetas, marcadores

### **Proceso Didáctico**

El profesor organizará el curso y realizará el control de asistencia y dará nociones del tiempo. Se iniciará la clase con el juego llamado el triqui, que consiste en dibujar un triqui en el tablero y habrán unas tarjetas con preguntas desordenadas y el alumno que la ordene primero tiene turno en el triqui.

### **Actividades para evaluar**

Una composición escrita de las actividades en el colegio

### **Tarea**

Realizar una composición escrita de las actividades diarias.

UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LENGUAS MODERNAS

**Asignatura:** Inglés      **Grado:** 6      **Colegio:** INEM Simón Bolívar  
**Jornada:** Diurna  
**Profesora Tutora:** Clara Balaguera      **Practicante:** Manuel Riascos

**Título de la lección:** El Rey manda

**Objetivo Específico**

- Comprender instrucciones dadas por el profesor u otro alumno del curso.

**Indicador de logro**

- Realiza correctamente las instrucciones que se le dan.

**Recursos:** Alumnos, fotocopia de persona con espacios para colocar los nombres de las partes del cuerpo.

## Proceso Didáctico

El profesor saluda y llama a lista. Luego pedirá un voluntario que haga el papel de rey o reina.

Los alumnos deben hacer caso de lo que su "rey" o "reina" pero sólo cuando la orden lleve la frase "The King says" (El rey manda) ejemplo: The king says touch your nose, y si sólo dice touch your nose no deben hacer nada. El que se mueva pierde y sale del juego. El último que quede gana.

La evaluación es en forma escrita. Se entregará una fotocopia donde hay una persona y espacios donde se le coloca el nombre de esa parte del cuerpo.



UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LENGUAS MODERNAS

**Asignatura:** Inglés      **Grado:** 6      **Colegio:** INEM Simón Bolívar  
**Jornada:** Diurna  
**Profesora Tutora:** Clara Balaguera      **Practicante:** Manuel Riascos

**Título de la lección:** There is / There are

**Objetivos Específicos**

- Identificar there is y there are en un texto escrito
- Utilizar there is y there are en un texto escrito
- Intercambiar información e ideas utilizando there is y there are

**Logros**

- Identifica there is y there are en textos escritos
- Utiliza there is y there are en textos escritos
- Intercambia información e ideas utilizando there is y there are

**Recursos:** Marcadores, láminas y guías.

### **Proceso Didáctico**

El profesor organizará el curso, realizará el control de asistencia y dará nociones del tiempo.

Luego el profesor les presentará a los alumnos una cartelera con un dibujo y realizará un juego llamado el salvavidas que consistirá en reunir a los alumnos y decirles que sólo hay un salvavidas para tantos alumnos. Ellos deberán quedar en el número que se les mencione hasta quedar el grupo reducido al mínimo.

El profesor explicará la importancia que tiene there is y there are en el inglés.

Después, los estudiantes realizarán el ejercicio del juego pero en inglés y el profesor aclarará las dudas.

## **Actividades para Evaluar**

Los estudiantes harán una composición escrita describiendo el salón, la sala, el comedor o habitación.

## **Evaluación**

Se tendrá en cuenta:

- Participación
- Desempeño
- Interés

## **Tarea**

Realiza una composición utilizando there is y there are.



## 9.6. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Es fundamental que la investigación no se limite a la búsqueda de información, ya que desde el punto de vista pedagógico es necesario involucrarse en la búsqueda de técnicas tales como la observación, las entrevistas y las actividades que conlleven con exactitud a emitir juicios acertados sobre los resultados de dicho proceso.

Ha sido maravilloso revisar el material y encontrar las múltiples dimensiones de una actividad profundamente ligada a la historia del hombre como lo es la lúdica, lo cual permite a los estudiantes proyectarse a otros mundos devolviéndoles su expresión espontánea y permitiéndoles que la escuela, la casa, el parque y el patio vuelvan a ser escenarios para lo lúdico; porque es el momento propicio donde el niño ve, representa e imagina el mundo, elaborando sus propias versiones, representaciones e imaginaciones en una permanente construcción que involucra las dimensiones cognoscitivas, afectivas y sociales.



Se observó que la situación ideal par aprender es aquella en la cual la actividad es tan agradable que satisface las necesidades de los estudiantes; por lo tanto, la lúdica debe ser el primer contexto en donde los educadores incitan el uso de la inteligencia y la iniciativa. Es la forma de hacer intrínsecamente interesante el aprendizaje del inglés y de lograr transformaciones para el desarrollo armonioso.

A través de la lúdica se crearon condiciones favorables para que se alcanzaran los objetivos deseados, porque el 90% de los estudiantes lograron construir su propio conocimiento del mundo que los rodea, incluyendo los conocimientos previos, ampliaron y reelaboraron sus formas particulares de acceder a mis conceptos, preparándolos para nuevas y más complejas actividades, transformando la realidad y creando un espacio imaginario en el cual se presentan las relaciones entre los hombres.

## **9.7. EVALUACIÓN**

Es imprescindible cuando se planifican y ejecutan actividades, realizar una evaluación de ellas para conocer sus logros o dificultades. La

evaluación realizada arrojó como resultados aspectos positivos y negativos.

### **9.8. ASPECTOS POSITIVOS**

- ✓ Se logró un cambio de actitud tanto en los alumnos como docentes, porque a través de la actividad lúdica vencieron la rutina en el aprendizaje del inglés y con los juegos le dieron realce, logrando interesarse y motivarse por el proceso en estudio.
- ✓ La disponibilidad que reinó en los estudiantes para la puesta en práctica del proyecto.
- ✓ El apoyo incondicional de los padres de familia.
- ✓ El amor y entusiasmo que pusieron los estudiantes y gestor para la realización del trabajo.
- ✓ La puntualidad de los estudiantes.

- ✓ Los estudiantes fueron capaces de perder el miedo, porque pudieron emitir juicios sobre las actividades realizadas. !que chévere es aprender inglés jugando, cantando, dibujando y dialogando;

### **9.9. ASPECTOS NEGATIVOS**

Como todo proceso de acción y transformación a su paso se encuentra con ciertos obstáculos que parecen con ciertos obstáculos que parecen entorpecer la buena marcha del mismo.

El factor económico falló en el caso de algunos materiales didácticos que no se alcanzaron a comprar.

- ✓ Inconveniente de transportes.
- ✓ Inconveniente con algunos docentes de la institución que no estaban de acuerdo con lo propuesto.

## **CONCLUSIONES**

Después de haber culminado el proyecto, he llegado a la siguiente conclusión:

- ✓ El problema más común en casi todos los colegios es el aprendizaje del inglés.
- ✓ No sólo se presenta en los colegios privados sino también en los públicos.
- ✓ La rutina del quehacer pedagógico del maestro en la escuela hace que los estudiantes sientan apatía por el inglés.
- ✓ A través de nuevas alternativas metodológicas se puede lograr un mejor aprendizaje y por ende la construcción del conocimiento.



- ✓ También se beneficiaron los maestros de la institución, porque tomaron conciencia del cambio que tienen que asumir en la orientación del inglés y acogieron la estrategia para aplicarla en su quehacer pedagógico.


## RECOMENDACIONES


Después de los resultados obtenidos se consideran necesarias las siguientes recomendaciones que podrían ser de provecho para mejorar la calidad de la educación, porque como bien sabemos las bases de ésta es en este siglo el inglés.


- ✓ Poner en práctica la actividad lúdica para el aprendizaje de las diferentes ramas del saber.
- ✓ Que las instituciones apliquen nuevas estrategias para el proceso aprendizaje del inglés adecuándolos de acuerdo a las necesidades del medio.
- ✓ Involucrar a los padres de familia en el proceso de aprendizaje de sus hijos.


- ✓ Que el maestro sea más activo en el aula de clases desarrollando la imaginación de los estudiantes a través de su creatividad.
  
- ✓ Estar atento a las innovaciones que el gobierno hace en la educación para poder conseguir un cambio en su rol y estar dispuesto a superarse para brindar todos esos conocimientos a sus alumnos a través de la práctica.


## **BIBLIOGRAFÍA**

 BROWN, Douglas. Teaching by Principles. An interactive approach to language pedagogy. Editorial Prentice Hall. 1994. Pág. 34.


 DE ZUBIRÍA, Julián. Tratado de pedagogía conceptual. 4.Los métodos pedagógicos. Santa Fe de Bogotá. Edición: Fundación Alberto Merani, para el desarrollo de la inteligencia. 1994.

 LEY GENERAL DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos Curriculares para el área de idiomas extranjeros. Santa fe de Bogotá. 1999.

 JIMENEZ, Carlos Alberto. La Lúdica como experiencia cultural. Santa Fe de Bogotá. Editorial Magisterio.


 JIMENEZ, Joaquín. Historia de la Pedagogía. Universidad del Quindío. 1987. Pág. 127-128.



 MASLOW, Abraham. Motivación y Personalidad. Editorial Herder.  
Barcelona. Pág. 122-123.

 MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Resolución 2343. 1996.  
Pág. 25.

 MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Decreto 1860. Pág.  
249.

 POSADA, Rodolfo. Proyecto Pedagógico para la formación de  
docentes. Universidad del Magdalena. Santa Marta.

**A N E X O S**

**ANEXOS A, B, C y D:**

**Modelo de la encuesta aplicada a los alumnos,  
cronograma de actividades**

**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE LENGUAS MODERNAS**

**ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO**

**OBJETIVO:** Obtener información acerca de los posibles problemas que se presentan en el aula de clases del grado 6 de la institución INEM Simón Bolívar.

Nombre:

Edad:

Grado:

Fecha:

1. ¿Qué idioma te gustaría aprender?
2. ¿Cómo son las clases de inglés?
3. ¿Qué recursos utiliza la profesora?
4. ¿Cómo te gustaría que fueran tus clases de inglés?





## CRONOGRAMA

### ACTIVIDADES PLANIFICADAS

ORDEN	DETALLE	DURACIÓN SEMANAS
	ETAPA I	
1.	Visita de reconocimiento del establecimiento educativo.	1
2.	Diagnóstico contextual de la Institución.	1
3.	Diagnóstico de aula	2
4.	Organización de las actividades para obtener información primaria.	2
5.	Realización de las actividades para obtener información primaria.	10
6.	Análisis e interpretación de la información primaria.	2
7.	Elaboración del primer informe de avance.	2
	ETAPA II	
8.	Análisis de la información.	3
9.	Enriquecimiento de la reflexión teórica.	30
10.	Elaboración de la Propuesta Pedagógica.	4
11.	Elaboración del segundo informe de avance.	2

ORDEN	DETALLE	DURACIÓN SEMANAS
	ETAPA III	
12.	Enriquecimiento de la Propuesta Pedagógica.	16
13.	Validación de la Propuesta Pedagógica.	16
14.	Análisis e interpretación de los resultados de la Propuesta Pedagógica.	8
15.	Enriquecimiento del Proyecto Pedagógico en general.	58
16.	Elaboración del informe final.	16
17.	Organización y presentación del informe final.	8

## CRONOGRAMA

[illegible]

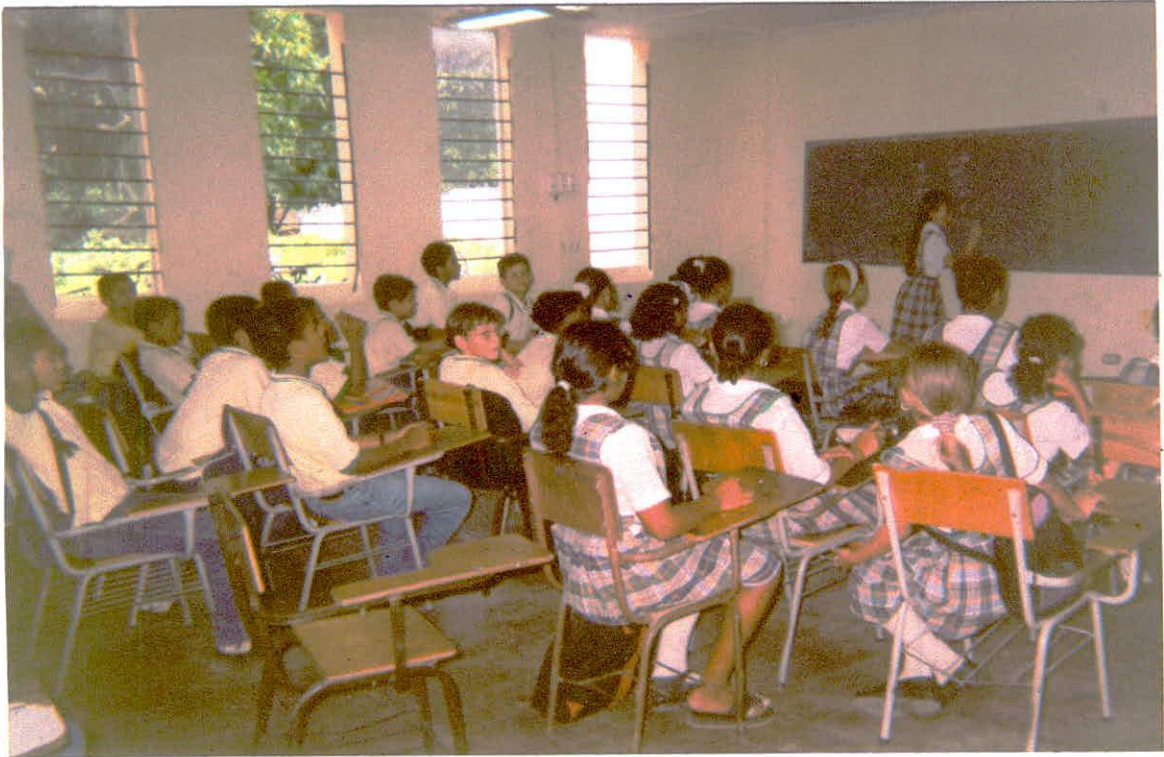
**ANEXO E, F y G:**

**Fotografía de los estudiantes realizando las actividades  
propuestas**













**ANEXOS H,I,J,K,L,M:**

**Fotocopias de las actividades desarrolladas por los  
estudiantes**

# SOPA DE LETRAS

O	T	W	O	L	E	F	O	O	R
N	H	A	E	B	S	I	X	D	N
E	R	C	L	W	X	V	Y	Q	I
S	E	V	E	N	T	E	E	N	N
I	E	D	V	O	M	P	O	U	E
X	S	S	E	V	E	N	T	Y	T
T	I	X	N	I	N	E	H	Z	Y
Y	X	C	B	N	A	I	I	X	F
M	T	O	E	P	R	G	R	C	O
S	E	V	E	N	T	H	T	A	R
T	E	N	O	R	S	T	Y	W	T
S	N	F	I	F	T	Y	U	V	Y
O	N	E	H	U	N	D	R	E	D

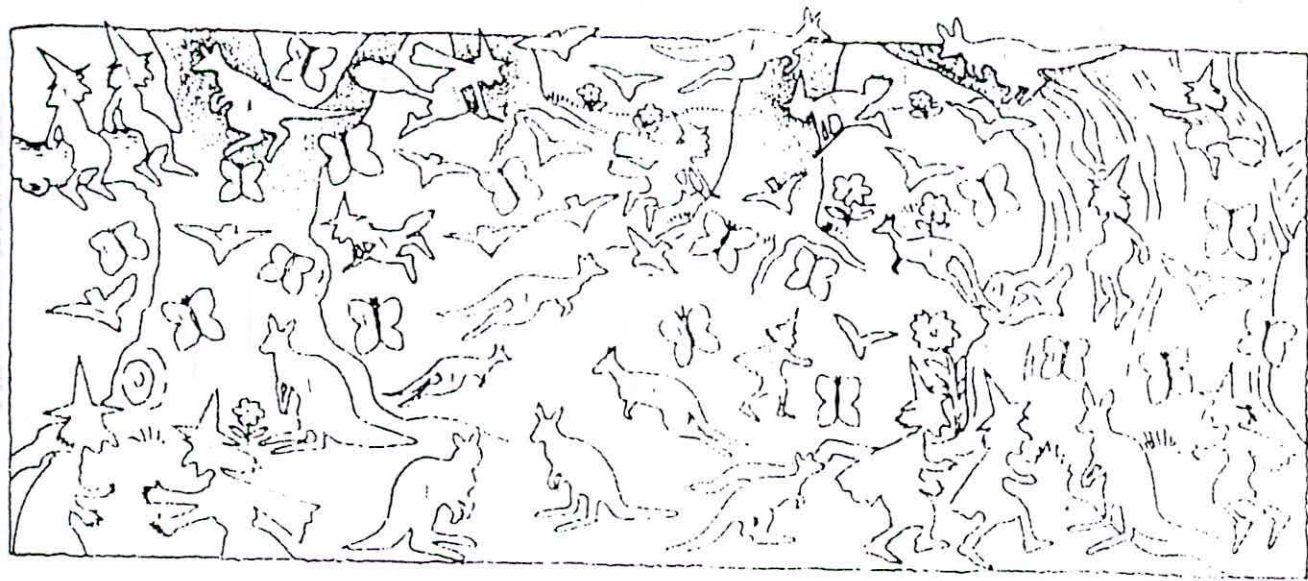
ONE	EIGHT	FIFTEEN
TWO	NINE	SEVENTEEN
THREE	TEN	SIXTEEN
FOUR	ELEVEN	EIGHTEEN
FIVE	TWELVE	NINETEEN
SIX	THIRTEEN	TWENTY
EVEN	FOURTEEN	ONE HUNDRED



*11/11/11*

## HOME WORK

COUNT. WRITE THE NUMBERS



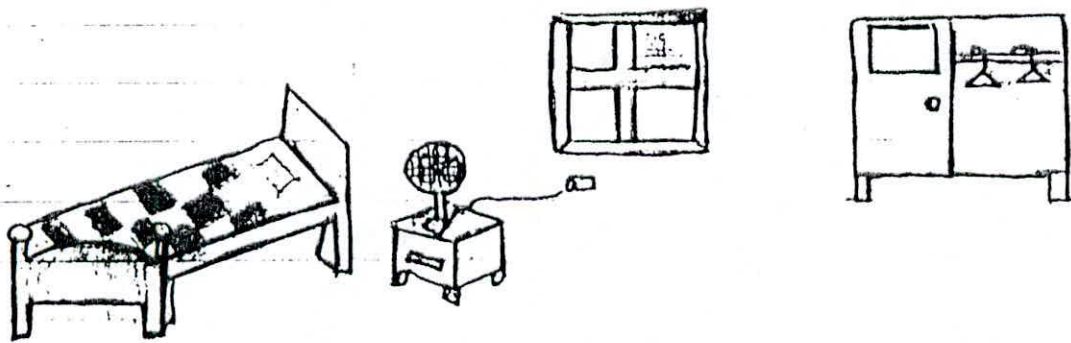
How many birds are there? fifteen

How many butterflies are there? sixteen

How many kangaroos are there? twelve

How many witches are there? fourteen

CLAUDIA GALVÉ



## "My Bedroom"

In my bedroom there is a bed and a fan. the weather are sunny. In my bedroom too there is a show and window and table night and light

# HOME WORK

FIND THE WORDS IN THE SQUARE

A	U	N	O	H	E	D	O	E	S	N	T	W	X	G	J	K	L	M	U	L	P	W	A	A	G
R	T	Q	A	C	B	H	L	P	N	M	E	U	R	P	T	R	F	D	Q	A	C	X	Z	K	O
C	F	Y	W	H	J	M	R	E	X	U	A	S	K	T	H	E	T	E	A	C	H	E	R	Y	U
D	O	E	S	H	E	S	P	E	A	K	E	N	G	L	I	S	H	V	E	R	Y	W	E	L	L
H	X	S	P	E	Y	H	P	H	D	E	V	B	H	Y	Q	O	P	D	S	N	Z	X	A	D	G
J	S	I	Q	R	T	U	Y	I	O	L	K	J	G	N	C	S	C	X	S	V	D	S	S	A	F
K	A	D	O	I	S	P	E	A	K	E	N	G	L	I	S	H	V	E	R	Y	W	E	L	L	P
L	R	O	Z	X	C	G	S	S	D	S	A	H	R	M	N	E	R	T	Y	C	S	S	A	A	R
M	V	G	U	Y	U	K	Y	E	S	H	E	D	O	E	S	T	N	O	Y	O	U	D	O	N	T
R	L	F	H	A	R	T	G	T	A	A	Q	X	S	W	J	O	A	K	C	J	A	J	A	H	D
T	O	S	M	X	C	Z	U	R	U	O	B	M	F	F	K	P	A	W	Q	G	B	N	K	L	N
E	M	D	O	Y	H	L	D	E	Q	E	G	Y	J	K	Z	S	V	D	A	G	L	N	G	E	H
C	T	P	N	O	I	D	O	N	T	R	Y	U	I	H	A	S	K	M	A	R	I	A	D	D	S

No He doesn't ✓

No I dont! ✓

Ask Maria ✓

No you don't! ✓

Do I speak English very well? ✓

Does He speak English very well? ✓

Yes I do! ✓

Yes you do! ✓

Ask the teacher! ✓

Yes He does! ✓



## Composition

I get up at 6:00 o'clock in the morning, I take a shower. I get dressed and I go to school.

I have lunch at 1:00 o'clock in the Afternoon and take a nap for 30 minutes.

I arrive to the school at 2:00 PM a 5:00 p.m. in the afternoon of the 8:00 eat in the life of the 9:00 Watch tv. and I go to bed



## My family The montaña family

My name is Heileen Sarey Ramírez Montaña.  
I am 12 year old. I <sup>live</sup> ~~live~~ in a house <sup>in</sup> ~~in~~ Ciudadela.  
I am from Colombia.

I am <sup>a student</sup> ~~is a student~~ in Hugo J. Bermúdez.  
I <sup>live</sup> ~~am~~ <sup>live</sup> with my parents. My mother's name is  
Heidy Martha Patricia montaña. she ~~is~~ works in  
to supervise the sale. she <sup>is</sup> ~~have~~ 25 year old.  
I ~~am~~ have two brothers: Devanir and ~~and~~ Arnul-  
fo-José. I ~~am~~ ~~have~~ have one sister: Karen margarita.  
they are students. Karen is 15 years old, Devanir is 9 year  
old and Arnulfo is 5 years old.  
I ~~am~~ have a dog <sup>its</sup> ~~name is~~ <sup>has</sup> ~~have~~ two months  
My grade is 7-1.

Mi nombre es:

Evaluación:

Grado: 7-1



# My Daily Activities.

I live in a small house. I with my Parents. I am a student at Hugo Bermudez High School.

I get up early every morning. I take a shower and get dressed, then, I have breakfast, I watch tv. <sup>for</sup> 5 minutes, then, I take a bus <sup>to</sup> about the school.

I arrive <sup>to</sup> school at 6:30 in the morning, I am in class from 7:00 to 1:00 in the morning.

I arrive at home about 12:30, I watch tv, then, I have lunch at 2:45 in the afternoon, then, I watch tv. 2 times.

In the afternoon, I go to play with my brothers, then, I study the class, then, I go to bed.

In summary, I <sup>have a</sup> very good life.

**ANEXOS N, O, P:**

**Cartas de solicitud para la realización de la validación de la propuesta, certificación expedida por la institución y ficha de evaluación del Docente Acompañante.**



**UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA**  
**PROYECTO PEDAGÓGICO**

ASESOR PEDAGÓGICO: Ana María Cruz PROGRAMA: Seguros y Poderes PERIODO ACADÉMICO: 1er S.

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL DOCENTE ACOMPAÑANTE**

INSTITUCIÓN: Inem Simón Bolívar DOCENTE ACOMPAÑANTE: Clara Balaguera GRADO: 7º

ESTUDIANTE-DOCENTE: Yhaniel E. Riascos Rf PROYECTO: Jugando aprendo Inglés

ASIGNATURA: Inglés PERIODO DE ACTIVIDAD PEDAGÓGICA: Seis meses

ÁREA: Humanidades

REFERENTE EVALUATIVOS	DESCRIPCIÓN CUALITATIVA
1. Interés y responsabilidad en el trabajo pedagógico realizado en la institución escolar.	Se destacó por su responsabilidad en la realización del trabajo pedagógico y demostró interés por la institución
2. Interacción con directivas, profesores y estudiantes.	Demuestra empatía en la relación con los estudiantes, profesores y directivos
3. Propone iniciativas de trabajo en pro de la Institución y participación en actividades escolares, conjuntamente con el docente acompañante.	Realizó actividades que beneficiaron la institución y participó en proyectos conjuntamente con el docente acompañante



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL  
"LICEO DEL NORTE"**

*Institución unificada mediante decreto 048 del 18 de febrero de 2002*  
( *antigua Concentración Escolar Almendros*) en los niveles de  
Preescolar Básica y Media, jornada Nocturna  
carrera 19 N° 7B- 41 Santa Marta D.T.C.H.  
Tel. 4204635 Telefax 4201651 Nit 819004914-6


**EL RECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DISTRITAL  
LICEO DEL NORTE**

**HACE CONSTAR :**

Que el docente en formación MANUEL RIASCOS MACIAS, identificado con la C. C No 85.478.949 expedida en Santa Marta, desarrolló en esta Institución Educativa el proyecto pedagógico "Motivado Aprendo Español" en el periodo comprendido del 18 de marzo al 10 de junio del presente año, siendo de gran ayuda para los estudiantes de esta comunidad.

La anterior se expide a solicitud del interesado para ser presentada a la UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA.

Dada en Santa Marta, a los (19) días del mes de junio de 2001.

  
**ANUAR SAKER BARROS**  
C.C. No. 12.558.662 de Santa Marta  
Rector

*Institución Educativa  
DISTRITAL  
LICEO DEL NORTE  
RECTOR*

REFERENTE EVALUATIVOS	DESCRIPCIÓN CUALITATIVA
4. Creatividad y dinamismo en sus actividades pedagógicas.	Presentó buen material didáctico al realizar sus actividades pedagógicas, trabajó con mucha entusiasmo y creatividad.
5. Correspondencia entre los propuestos y ejecutado en relación con su proyecto pedagógico.	Hubo concordancia entre lo propuesto y lo ejecutado en relación a su proyecto pedagógico. Siguió paso a paso las actividades propuestas en el proyecto.
6. Fomento de la motivación, creatividad, reflexión y criticidad en los educandos.	Empleó buenas estrategias para lograr mantener a los estudiantes atentos y participando durante el proceso pedagógico.
7. Apropiación de las temáticas por parte del estudiante – maestro y de los alumnos del grado respectivo.	Aplicó nuevas estrategias en la realización de las actividades, acorde con los últimos enfoques pedagógicos. Presentó buen dominio de los temas, respondiendo con precisión las preguntas hechas por los alumnos.
8. Aplicación de nuevos enfoques pedagógicos a través de las actividades realizadas.	Aplicó nuevas estrategias acorde con los últimos enfoques pedagógicos, manteniendo a los estudiantes motivados durante la realización de las actividades pedagógicas.





REFERENTE EVALUATIVOS	DESCRIPCIÓN CUALITATIVA
9. Preparación y uso de los recursos seleccionados (talleres, quías, ayudas audiovisuales, material didáctico, otros).	Presentó y utilizó a tiempo el material de trabajo que iba a necesitar en sus actividades pedagógicas.
10. Manejo de la expresión corporal, oral y escrita	Se desenvuelve bien frente a los estudiantes en ocasiones se le olvida utilizar el tablero.
11. Seguridad y dominio de sí mismo y del grupo, al realizar sus actividades pedagógicas.	Mostró mucha seguridad al dar sus clases y al realizar las actividades con los estudiantes.
12. Participación activa y efectiva en actividades socioculturales de la Institución..	Participa activamente en todas las actividades socioculturales que se realizan en la institución.

OBSERVACIONES: Se desempeñó bien como docente, continúa trabajando con el mismo empeño y entusiasmo que lo ha hecho hasta ahora. Felicitaciones

FIRMA DEL DOCENTE ACOMPAÑANTE: Clara Balaguera